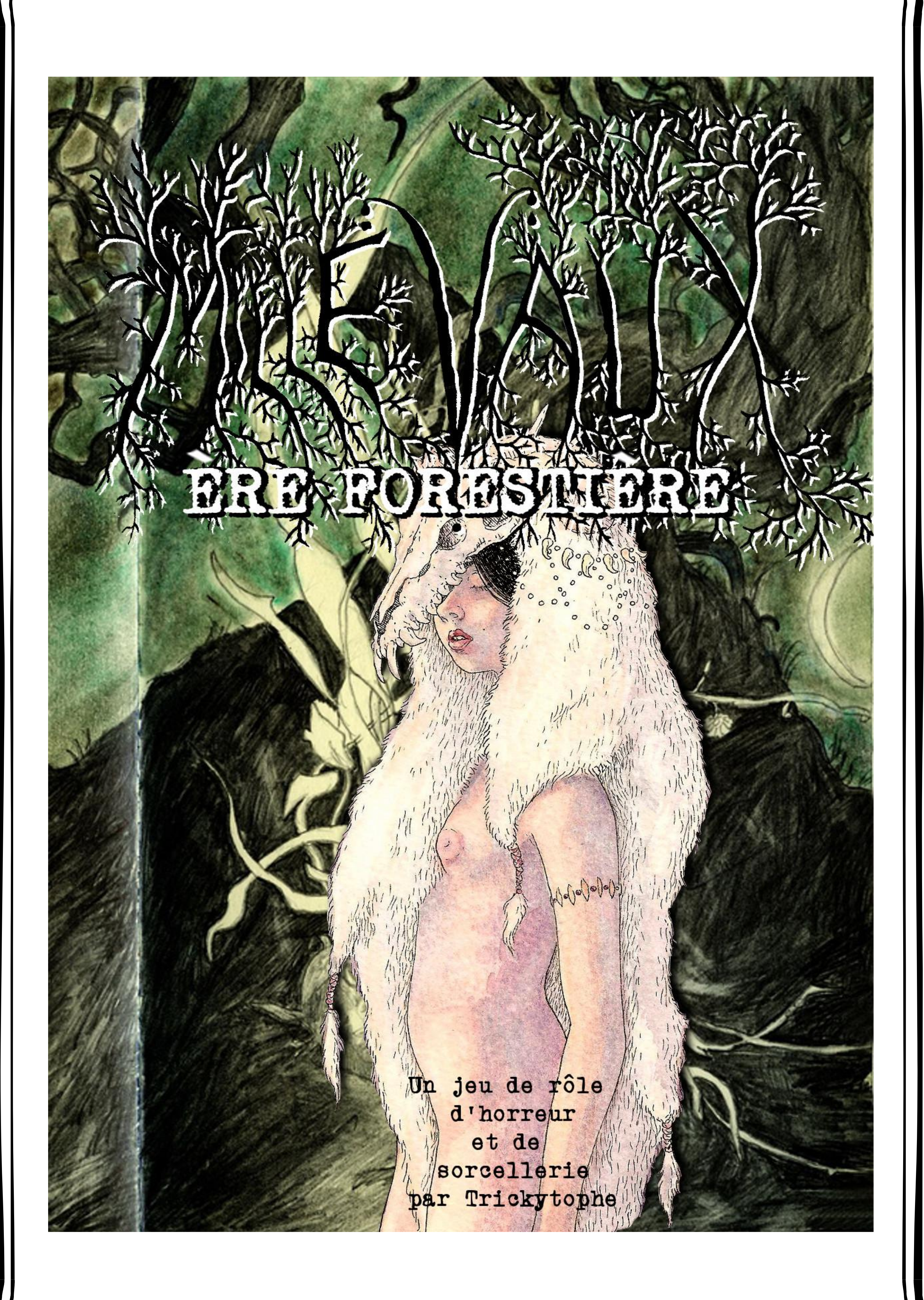
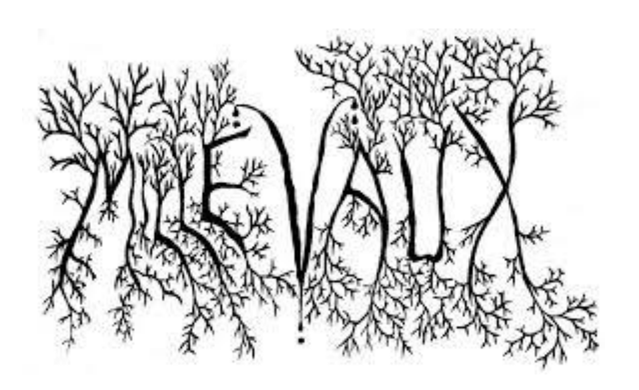

MILLEVAUX
ÈRE FORESTIÈRE
Un jeu de rôle
d'horreur
et de
sorcellerie
par Trickytophe



Ère forestière

CRÉDITS

Auteur : Trickytophe

Relecture et conseils : Thomas Munier

Couverture : Lucia Whittaker, von Zzyzx, licence creative commons Paternité, pas d'utilisation commerciale, galeries sur http://flirck.com/

Un grand merci à mes principaux playtesteurs pour leurs précieux retours : JJ, Marco et Philippe

SOMMAIRE

INTRODUCTION

Ces règles simples et efficaces vous serviront à arpenter les terres forestières cauchemardesques de Millevaux créées par Thomas Munier. Elles ont pour vocation d'accompagner le livre d'univers intitulé « Civilisation » (https://outsiderart.blog/millevaux/civilisation/) et à terme le reste de la gamme à venir (https://outsiderart.blog/millevaux/). J'avais depuis longtemps envie d'apporter ma collaboration au travail de Thomas et à Millevaux, je le remercie de sa confiance.

Ce système de jeu s'inspire en autre de deux autres jeux de rôle déjà parus et situés dans le même univers à savoir "Inflorenza" (2014, en auto édition, https://outsiderart.blog/millevaux/inflorenza-2/) et "Millevaux, au seuil de la folie" (2016, http://editionsstellamaris.blogspot.fr/2016/07/millevaux-au-seuil-de-la-folie.html).

Ces règles, plus traditionnelles dans leur approche, offrent une alternative ludique, une autre façon d'explorer la forêt sans fin. Elles s'appuient également sur une méthode de création spontanée. Celle-ci est basée sur l'émergence d'images mentales, de sensations, le tout débouchant sur la rédaction de courts textes d'inspiration (voir p.13). Au fil des parties, ces écrits enrichis par les situations vécues en jeu alimentent l'imagination de tous et fondent votre univers de Millevaux.

Le meneur de jeu (MJ) a en charge de donner vie à Millevaux. Il anime la partie, accompagne les joueurs et alimente leur imagination. Il rebondit sur leurs idées et envies.

En résumé, dans Millevaux, *les personnages joueurs (PJ) sont des héros, des salauds et des martyrs plongés dans un enfer forestier*. Ici, le manichéisme n'a pas sa place. Un personnage est tout à la fois un héros, un salaud et un martyr. Il survit tant bien que mal au sein d'un cauchemar vert. Rien n'est simple, tout est multiple.

Dans ce jeu de rôle, on parle avant tout de *séances de jeu*. Une séance de jeu est une session pendant laquelle les joueurs se réunissent. Plusieurs séances successives peuvent former une campagne liée par un même thème, une même histoire ou un fil rouge. **Les séances de jeu sont centrées sur les personnages et non sur un scénario préconstruit et transposable.** Ce sont les joueurs et leurs personnages qui fondent le jeu sous la guidance du meneur de jeu. C'est pourquoi, le terme habituel de scénario ou d'aventure n'est pas utilisé ici.

Les séances de jeu peuvent être divisées en différentes *scènes* vécues par les personnages et qui s'enchaînent (une rencontre avec des réfugiés, une halte dans une communauté, un combat contre des détrousseurs, l'exploration d'un lieu de culte horla, etc.).

Les séances et les scènes se déroulent dans des *théâtres de jeu*. Un théâtre de jeu forme le cadre dans lequel se déroule la partie (la cité de Métro ou le Champs des Faux par exemple). L'ensemble de ces théâtres de jeu créent l'univers post-apocalyptique, de dark fantasy et sludgecore (visqueux, rugueux, sale, sans pitié...) de Millevaux.

Millevaux, ère forestière invite le meneur de jeu et les joueurs **à improviser et à co-créer** au fil de la partie. **La narration est partagée**. Chacun participe, nul n'est consommateur, tout le monde vit Millevaux !

THÈMES FONDATEURS

Millevaux est un univers fort articulé autour de concepts d'importance : la fin du monde connu, la forêt à perte de vue, l'oubli… **12 thèmes fondateurs** en sont aussi issus, vous les retrouverez ci-dessous.

À tout moment, en guise d'inspiration pour concevoir une séance ou installer une scène, voire pour une simple description, le meneur de jeu peut lancer un ou plusieurs D12 et se référer à la table ci-dessous. Cette table n'est pas à l'usage exclusif du meneur de jeu, un joueur peut lui aussi s'y référer pour guider ses choix ou l'interprétation de son personnage.

D12	**Thèmes**	**D12**	**Thèmes**
1	*Folie*	7	*Clan*
2	*Mémoire*	8	*Religion*
3	*Nature*	9	*Science*
4	*Emprise*	10	*Amour*
5	*Égrégore*	11	*Pulsions*
6	*Société*	12	*Chair*

LES HÉROS, LES SALAUDS ET LES MARTYRS

Tous les personnages-joueurs et la plupart des personnages non joueurs sont définis par un certain nombre de caractéristiques.

LES ATTRIBUTS

3 Attributs ordinaires et 1 Attribut spécial représentent leurs caractéristiques innées :

- Le Corps : cet Attribut régit toutes les activités liées au physique et à l'activité dynamique (force, endurance, agilité, rapidité, etc.).

- L'Esprit : cet Attribut régit toutes les activités intellectuelles et cognitives (intelligence, mémoire, astuce, ingéniosité, adaptation, etc.).

- Le Cœur : cet Attribut régit toutes les activités sociales et relationnelles, l'interaction avec autrui qu'elle soit d'influence positive ou négative (empathie, aura, charisme, éloquence, séduction, baratin, intimider, engueuler, etc.).

Ces trois Attributs ordinaires s'échelonnent de 1 à 5 pour un être humain, 2 étant la moyenne (1 : mauvais, 2 : moyen-médiocre, 3 : bon, 4 : excellent, 5 : exceptionnel).

- L'Âme : cet Attribut spécial permet à un personnage de se surpasser, de ne pas perdre son sang-froid et de résister à la douleur ou à la peur. L'Âme permet aussi de faire face à l'emprise et à l'égrégore. Elle est utile également lorsqu'on est sorcier. L'Âme est le plus généralement égale à 2 (voir la création de personnage à ce sujet).

  L'Âme génère aussi une ressource utilisable : **la Force d'âme.** Il est possible de dépenser la Force d'âme de son personnage pour :

  - relancer les D12 indiquant un échec lors d'un test,
  - pour annuler une blessure subie aussi bien physique que psychologique (Santé et Psyché),
  - pour réactiver un Trait déjà utilisé.

  Chaque utilisation demande la dépense d'un point. La Force d'âme se régénère au début de chaque nouvelle séance de jeu. Même une fois la Force d'âme dépensée, l'Âme reste utilisable pour effectuer des tests.

Attention, certaines créatures inhumaines ou presque (par exemple, les maletronches, ces mutants transformés par Millevaux, et les terribles horlas) peuvent avoir des échelles d'Attributs différentes.

LES VALEURS SECONDAIRES

Deux valeurs secondaires viennent compléter les Attributs d'un personnage :

- La Vigilance : cette valeur permet de savoir grâce à un test si un personnage repère activement ou instinctivement quelque chose par l'intermédiaire d'un de ses sens (l'instinct y compris). La Vigilance est égale à (Cœur+Esprit)/2 en arrondissant au supérieur. Il peut s'agir d'un test opposé (la Vigilance contre le test d'un personnage cherchant à être discret).

- Les Réflexes : cette valeur permet de savoir quand agit ou réagit un personnage par rapport à un autre ou à un événement. Les Réflexes sont égaux à ((2x Corps) + Esprit).

L'ÉTAT DU PERSONNAGE

Lors d'une séance de jeu, un personnage peut être blessé, stressé ou encore fatigué. Tout personnage humain dispose de trois catégories différentes d'état : **la Santé, la Psyché et l'Énergie**. Dans chaque catégorie, il dispose de cases qualifiant son état actuel. Un personnage débute une séance de jeu en étant "Indemne", "Calme" et "En forme". Ses états initiaux peuvent se dégrader au fil des événements. Le joueur coche au fur et à mesure l'état actuel de son personnage si celui-ci devient blessé, traumatisé ou à bout de force.

Santé	État initial : Indemne (☐)**	Contusionné ☐	Blessé (SD +1)* ☐	État critique*** (SD +2)* ☐	Décédé (C'est fini !) ☐
Psyché	État initial : Calme	Stressé ☐	Paniqué (SD +1)* ☐	Catatonie*** (Incapacité) ☐	
Énergie	État initial : En forme (☐)**	Fatigué ☐	Épuisé (SD +1)* ☐	Exténué (Inconscience) ☐	

**modifie les Seuils de Difficulté (SD) des actions entreprises. Ces malus sont cumulatifs (exemple : être "Blessé" et "Paniqué" implique un modificateur de SD de +2).*
*** Un personnage avec un Corps de 5 gagne une case de Santé « Indemne » et d'Énergie « En forme » supplémentaire. Ces états bonus sont symbolisés par une petite case supplémentaire à cocher lors d'une première blessure ou d'effort.*
**** Risque de crise d'oubli réactionnelle (voir plus loin à ce sujet).*

Au-delà de leur apport technique, les différents états sont aussi des guides d'interprétation pour le joueur. Par exemple, quand son personnage est "Stressé", cela doit se ressentir dans son attitude, ses dialogues, ses réactions, etc.

Un personnage "Décédé" est définitivement mort.

Un personnage en "Catatonie" est en situation de détresse psychique absolue. Il est allongé sur le sol en position fœtale. Il est incapable de bouger ou d'agir. Il tremble et marmonne des propos incompréhensibles. Des hallucinations terribles l'assaillent. Le personnage est hors-jeu jusqu'à la fin de la scène en cours. Aucune aide extérieure ne peut le réconforter, la crise doit passer. Il retrouvera ses esprits après la scène en revenant à un état de Psyché "Paniqué". En catatonie, le personnage est sans défense et peut recevoir un éventuel coup de grâce.

Précision sur la folie : Vous ne trouverez pas de règle sur la folie dans Millevaux, ni de case d'état de Psyché "Dément" par exemple. Si un joueur veut incarner un personnage troublé ou s'il souhaite que son personnage le devienne suite à tout ce qu'il a vécu, libre à lui. Le joueur gère en toute responsabilité et avec l'appui du meneur de jeu la santé mentale de son alter-ego et son interprétation. Rappelez-vous cependant que la psychose est une vraie pathologie complexe et multiforme. Le jeu de rôle doit aussi rester un moment d'amusement.

Un personnage exténué a atteint ses limites physiques. À bout de force, il sombre dans l'inconscience. Le personnage est hors-jeu jusqu'à la fin de la scène en cours ou jusqu'à temps qu'un autre personnage ne le réveille (en le secouant vigoureusement ou en l'aspergeant d'eau…). Le personnage retrouve alors ses esprits en revenant à un état d'Énergie "Épuisé".
Inconscient, le personnage est sans défense et peut recevoir un éventuel coup de grâce.

Précision importante sur "l'État critique" en Santé et la "Catatonie" en Psyché : lorsqu'un personnage subit un de ces états, il peut être confronté à **une grave crise d'oubli réactionnelle**. Le joueur lance 1D12. Sur un 1, son personnage oublie toutes ces trois dernières années ! Tout son vécu noté est effacé et il ne se souvient plus de rien (où il est, qui est qui, etc.).

Attention, certaines créatures (les maletronches et les horlas) peuvent avoir des états différents, voire inexistants ou supérieurs à ceux d'un humain. Par exemple, plus de cases de Santé et pas de Psyché et, ou d'Énergie.

CHANGEMENTS D'ÉTAT

Le meneur de jeu applique librement et selon les situations vécues par les personnages les états de Santé, de Psyché et d'Énergie de ceux-ci, d'une case en une case. Il peut demander au joueur des tests adaptés pour que son personnage résiste à l'état indiqué. Par exemple, un test d'Âme pour que son personnage résiste à un choc émotionnel ou mental. De même, en cas d'épreuve physique intense, le meneur de jeu peut demander au joueur un test de Corps pour que son personnage résiste à la fatigue. Généralement, la Santé est perdue lors d'accidents ou lors des combats. Ce système vous permet également de mettre en scène et en jeu les poisons, les maladies, les chutes, la noyade et les divers dangers de Millevaux.

Exemples :
Après un coup d'épée, le personnage perd un état de Santé (d' « Indemne » à « Contusionné »).
Confronté à un horla horrible, le meneur de jeu demande au joueur un test d'Âme « Difficile » (SD 9) pour que son personnage résiste à un dégât psychique causé par la peur et qui le ferait passer d'un état de Psyché « Calme » à « Stressé ».
Après une course éperdue dans les bois, le meneur de jeu demande au joueur de cocher une case d'Énergie pour représenter le début d'épuisement de son personnage qui devient « Fatigué ».

RÉCUPÉRER

Si un personnage se repose au calme et reçoit un minimum de soins adaptés (médicaux, psychologiques, chamaniques, de sorcellerie, etc., cela ne demande pas de test), il regagne simultanément un état de Santé et de Psyché en 24 heures. Exceptions faites de l' « État critique» en Santé qui se récupère à lui seul en une semaine et non en 24 heures.

L'Énergie se récupère quand à elle totalement en 1 heure (si « Fatigué ») ou en 6 heures (si « Épuisé »).

Attention, même soigné, un personnage frappé d'oubli suite à une crise réactionnelle ne regagne pas ses souvenirs. Seuls des moyens magiques ou de rares technologies expérimentales peuvent éventuellement supprimer cet état. Cela reste à la libre appréciation du meneur de jeu.

Le meneur de jeu peut autoriser des premiers soins médicaux ou de réassurance psychologique. Ceux-ci peuvent prendre bien des formes (des méthodes classiques aux pratiques chamaniques ou étranges). S'ils sont effectués avec succès dans l'heure après que les dégâts aient été reçus (cela nécessite un test d'Esprit), ces soins peuvent annuler une blessure reçue en Santé ou en Psyché (par

exemple : améliorer l’état de Santé d’une case, de « Blessé » à « Contusionné »). Il est possible d’effectuer des premiers soins médicaux et psychologiques à la suite. Le SD de ces tests de premier secours dépend de l’état actuel du patient. On ne peut pas les renouveler tant que le patient n’a pas subi de nouveaux dommages.

État du patient	**SD**
“Contusionné” ou “Stressé”	5
“Blessé” ou “Paniqué”	7
“État critique”	9

LES TRAITS

En plus de ses Attributs et de ses Valeurs secondaires, un personnage dispose également de Traits issus de :

- son **occupation** : ce qu’il est, ce qu’il sait faire le mieux, son activité principale.
- de ses **compétences annexes** : ce qu’il sait faire aussi, ce qu’il a appris à faire en plus de son occupation principale, d’éventuels talents étranges qui permettent des actions hors-normes.
- de **ses possessions** lorsqu’elles sont utilisées avec ingéniosité : son équipement, ses outils, etc.
- de **son vécu** qui représente son histoire, ses rencontres, les faits marquants de son existence et son expérience.

Les Traits sont des particularités. Ils individualisent chaque personnage. A la libre appréciation du meneur de jeu, lorsqu’un Trait est utile pour un test, il offre un bonus d’1D12 pour déterminer la réussite d’une action.

Un joueur ne peut activer un même Trait qu’une seule fois par séance de jeu. **Toute utilisation supplémentaire pendant la même séance de jeu demande la dépense d’un point de Force d’âme pour réactiver le Trait** (voir plus loin à ce sujet).

Les Traits ne se cumulent pas. Un personnage utilise soit l’un, soit l’autre, même si les deux pourraient être utiles dans la situation présente.

Une précision est à apporter concernant les compétences annexes. Celles-ci offrent l’accès à des pratiques ou à des savoir-faire étranges. Même si le joueur n’active pas ces Traits de compétences annexes, le personnage reste capable d’utiliser celles-ci.

Exemple: Paulette L’Emplumée est capable de parler aux oiseaux (Je sais aussi… parler aux oiseaux). Si utile, ce Trait peut être activé par le joueur pour bénéficier d’un bonus d’1D12 à son test mais même sans activer cet avantage technique Paulette reste capable de parler aux oiseaux.

Précisions importantes concernant les possessions : certaines actions nécessitent obligatoirement l’utilisation d’une possession (exemple : un mousquet pour tirer sur une cible). Dans ce cas, cet équipement n’apporte pas un bonus de Trait. **Le bonus de Trait intervient lorsque l’objet est employé astucieusement pour aider à débloquer une situation problématique** (exemple : une barre de fer pour faire levier). En contrepartie, les Traits de possessions peuvent être utilisés autant de fois que nécessaire au cours d’une séance de jeu et ce sans avoir à dépenser de Force d’âme pour les réactiver.

Exemples : Rick La Trique est un arpenteur de la forêt (Trait d'occupation). Alors qu'il risque de se perdre au cœur d'une sombre futaie, le meneur de jeu demande à son joueur un test d'Esprit. Son joueur décide d'activer le Trait d'occupation de Rick. Il effectue son test avec un bonus de +1D vu que Rick est un itinérant expérimenté.
Si par la suite Rick risque de se perdre à nouveau et si son joueur veut de nouveau bénéficier du bonus de ce Trait, il devra dépenser un point de Force d'âme pour le réactiver.
Rick a acquis une arquebuse. Il tire sur un bandit. Il n'obtient aucun bonus de Trait de la part de son arme dont l'utilisation est obligatoire à cette action. Plus tard, intelligemment, Rick utilise la crosse de son arquebuse pour défoncer un coffre verrouillé. Il obtient un bonus de Trait de +1D à son test de Corps.

LE VÉCU

Le vécu représente l'expérience d'un personnage et son évolution. Il est lié aux temps forts de sa vie. Le vécu est un ensemble de phrases clés issues des événements survenus en jeu. **Entre chaque séance de jeu, après réflexion, à tête reposée et individuellement, le joueur note une courte phrase qui représente selon lui le vécu de son personnage lors de la dernière session de jeu.** Cette phrase constitue dès lors un Trait que le personnage pourra exploiter au cas par cas pour mieux faire face aux situations à venir.

Exemple : après une terrible descente aux enfers au cœur d'une mine hantée par un horla, le joueur de Rick note "Dans les ténèbres, j'ai affronté mes pires peurs et j'ai compris que le Mal est multiple." Cette expérience pourra s'avérer utile par la suite si par exemple Rick est confronté à quelque chose de terrifiant auquel il aimerait résister.

SYSTÈME DE JEU

Règle d'or : éviter de demander des tests à tout va ! Réservez les lancers de dés pour des situations palpitantes ou cruciales. Les dés doivent rester avant tout un soutien à la narration. Ils constituent des ressorts scénaristiques. Les tests doivent avoir un enjeu.

MÉCANIQUE DE BASE

Lorsqu'un personnage tente une action risquée dont le résultat est incertain, le joueur teste l'Attribut adapté indiqué par le meneur de jeu : Corps, Esprit, Cœur ou Âme. Pour cela, le joueur lance autant de D12 que le score de l'Attribut concerné contre un Seuil de Difficulté (SD) indiqué par le meneur de jeu. Chaque D12 qui atteint ou dépasse ce Seuil de Difficulté offre un succès au personnage. Plus les succès sont nombreux, plus l'action est brillamment réussie. Sans succès, elle est ratée.

Exemple : Rick La Trique escalade une paroi rocheuse. Le meneur de jeu indique que c'est l'Attribut Corps de Rick qui est sollicité. Il précise que cette action est d'une difficulté "Standard" (un SD de 7). Le joueur lance les 3 dés d'Attribut de son personnage et obtient 5, 7 et 8, soit 2 succès. L'escalade est réussie.

LES RÉSULTATS PARTICULIERS DE 1 ET 12

Deux résultats obtenus sur le D12 sont spéciaux :

- Le 1, qui annule un autre succès obtenu.
- Le 12, qui apporte non pas un mais deux succès.

LES SEUILS DE DIFFICULTÉ (SD)

Une action est plus ou moins difficile à réaliser. C'est le meneur de jeu qui apprécie selon la situation la difficulté d'une action entreprise.

L'action entreprise est…	**SD**
Facile	**5**
Aisée	6
Standard	**7**
Malaisée	8
Difficile	**9**
Très difficile	10
Quasi impossible (un SD qui doit rester rare)	*11*

Le meneur indique le plus souvent un Seuil de Difficulté **« Facile », « Standard » ou « Difficile »**. Les autres SD intermédiaires sont générés par les modificateurs issus de l'état du personnage (par exemple : le personnage est « Blessé » : SD +1 à toutes ses actions) ou d'éventuelles circonstances exceptionnelles.

RÉUSSIR OU ÉCHOUER

L'obtention finale d'un seul succès permet de réussir l'action de justesse ou avec une complication inattendue (le fameux « Oui mais… »). Obtenir au moins deux succès signifie réussir complètement. Cinq succès apportent une réussite exceptionnelle (une réussite critique correspondant à un exploit inattendu !).

S’il reste au moins un 1 mais qu’il n’y a pas ou plus de succès à annuler alors le personnage a échoué de manière dramatique (un échec critique aux conséquences désastreuses). Les conséquences des réussites et des échecs critiques sont laissées à la libre appréciation du meneur de jeu selon les situations.

Nombre de succès obtenus	Résultat de l’action entreprise
Il reste un ou plusieurs 1 sans succès à annuler	Échec critique
0 succès	Échec
1 succès	Réussite marginale ou avec complication
2 succès et +	Réussite complète
5 succès et +	Réussite critique

LES OPPOSITIONS

Un personnage peut être confronté à une opposition active de la part d’un adversaire PNJ ou d’un autre PJ. Il ne s’agit alors plus de faire face à un obstacle statique symbolisé par un SD. Lors d’une opposition, chaque antagoniste effectue un test contre un SD de base de 7. Ce SD générique peut être modifié pour chaque opposant par d’éventuels malus d’état. Il peut l'être aussi par des circonstances particulières et individuelles (exemples : un des antagoniste est aveuglé, l’autre a une position avantageuse, etc.). On compare le nombre de succès obtenu. Le personnage qui en a obtenu le plus l’emporte avec une marge de réussite égale à la différence de succès entre les différents tests.

Rick La Trique obtient 3 succès, Paulette L’Emplumée 2 succès. Rick l’emporte et obtient une Réussite marginale (3-2=1).

LES CAS PARTICULIERS

- Entraide : les personnages peuvent s’entraider. Dans ce cas, un leader est désigné parmi eux. Son joueur effectue le test pour l’équipe selon les règles habituelles mais avec un bonus d’1D qui représente le soutien de ses camarades.

- Retenter une action préalablement échouée : c’est possible s’il ne s’agit pas d’une opposition et avec l’accord du meneur de jeu mais le SD initial est augmenté de +1.

LE COMBAT

Le combat est un affrontement. Au contact ou à distance, il se gère comme une opposition physique (Corps contre Corps). Un des personnages attaque alors que l’autre se défend. Au contact, la cible tente d’esquiver ou de parer le coup. À distance, elle cherche à se mettre à couvert ou à rendre le tir ou le lancer plus difficile en se déplaçant de manière imprévisible.

Un combat est rythmé selon des tours de jeu d’une durée fictive d’environ 6 secondes.

Au début des hostilités, les personnages impliqués (PJ comme PNJ) effectuent un test d’Initiative : 1D12 + Réflexes. Ils agissent ensuite par ordre décroissant.

Un test d’initiative peut aussi être utilisé hors combat pour savoir si un personnage réagit à un événement (exemple : la chute d’un rocher). Selon sa vitesse d’intervention, cet incident aura son propre score d'Initiative aléatoire déterminé par le meneur de jeu. Sachant que 1D12+8 représente une bonne option, une bonne moyenne.

Un personnage surpris ne peut jamais agir lors du premier tour de combat. Il peut juste se défendre difficilement contre un SD de base de 9 et non de 7. A partir du deuxième tour, il pourra déterminer son initiative et agir normalement.

Un personnage ne peut réaliser qu'une seule action significative à son tour de jeu. Avec l'autorisation du meneur de jeu, il peut accompagner cette action principale d'une action secondaire mineure qui ne demande que peu d'effort et de concentration (exemple : un déplacement de quelques mètres, lâcher un objet et crier un ordre, monter à cheval, etc.)

Un personnage touché en combat subit une blessure et sa santé physique se détériore : s'il était « Indemne », il devient « Contusionné » par exemple. Si l'attaquant a obtenu une Réussite critique (5 succès et plus), la cible subi deux blessures et sa santé se détériore de deux états (d' « Indemne » à « Blessé » par exemple).

L'utilisation d'une arme dévastatrice (à la libre appréciation du meneur de jeu : hache à deux mains, arme à feu, explosif, etc.) augmente les chances de blessures graves. L'attaquant lance 1D12. S'il obtient un 7 ou plus, sa victime subit une blessure supplémentaire (donc trois blessures en cas de Réussite critique). Les créatures à la force extraordinaire bénéficient aussi de cet effet. Si la créature surpuissante dispose également d'une arme dévastatrice, le test s'effectue contre 5 et non 7.

Si la cible est protégée par une armure ou un couvert, le joueur (ou le meneur de jeu pour un PNJ) lance 1D12. S'il obtient un 7 ou plus, le personnage est protégé et subit une blessure de moins. Il peut s'en sortir sain et sauf s'il ne subissait qu'une seule blessure. Les créatures à la résistance extraordinaire bénéficient aussi de cet effet. Si la créature à la résistance extraordinaire dispose également d'un couvert ou d'une protection, le test s'effectue contre 5 et non 7.

LA SORCELLERIE

Certaines personnes sont capables de s'en remettre à l'emprise et à l'égrégore pour manifester des pouvoirs étranges et dangereux. Qu'ils soient druides, prêtre messianiques, serviteurs des horlas ou sarcomanciens, etc., ces gens disposent de capacités hors-normes. Tous ces dons sombres et imprégnés par Millevaux peuvent être désignés sous le terme générique de sorcellerie. Pour en faire usage, quelle que soit la forme de cette sorcellerie, **un personnage doit obligatoirement disposer d'une occupation dédiée explicite** : druide, sarcomancien, nécromancien, chamane, gastromancien, envoûteur, etc. (voir le futur livret Surnature pour en savoir plus sur les différents types de sorcellerie dans Millevaux : https://outsiderart.blog/millevaux/surnature/).

Si les compétences annexes peuvent elles aussi donner accès à des capacités mystérieuses, pour autant, il ne s'agit nullement de véritable sorcellerie mais plutôt de talents limités, à la frontière entre la pratique et le fantastique glauque. Il ne faut pas confondre !

Lorsqu'un personnage sorcier utilise son art étrange, le joueur décrit l'effet escompté. Ce sortilège doit être en phase avec la branche de sorcellerie pratiquée : un druide pratique le druidisme et non la nécromancie par exemple. Le meneur de jeu indique ensuite un SD selon la complexité et la puissance de ce sortilège. Le joueur effectue un test d'Âme (avec un bonus éventuel de +1D si le joueur active son Trait d'occupation spécifique). Si le test du sorcier est réussi, l'effet envisagé est appliqué. Attention, un test de sorcellerie raté n'indique pas forcément que le sortilège ne se manifeste pas mais plutôt qu'il a des conséquences inattendues et souvent dangereuses pour le sorcier. Soyez imaginatif et sans pitié ! Si le joueur souhaite un effet puissant (comme tuer un adversaire), il faut qu'il soit aussi prêt à accepter que son personnage puisse en payer le prix en cas d'échec. L'emprise et l'égrégore ne font pas de quartier. Au choix du meneur de jeu : blessure, terreur, folie, mutation grotesque, décomposition instantanée ou toute autre conséquence horrible...

Une cible non consentante peut tenter de résister à un sortilège réussi avec un test opposé d'Âme au même SD.

La sorcellerie est éreintante par nature. Chaque sortilège réussi ou non implique de cocher une case d'Énergie du personnage. Si plus aucune case d'Énergie n'est disponible, le joueur peut sacrifier la Santé ou la Psyché de celui-ci.

Le meneur de jeu ne lance pas les dés pour ses PNJ sorciers. Ceux-ci réussissent automatiquement leurs sortilèges (c'est bien plus percutant et cinématique !). Un personnage peut résister selon les règles habituelles avec un test d'Âme contre un SD dépendant de la puissance du sort. En cas de réussite, pour équilibrer cette règle d'une sorcellerie automatiquement réussie pour les PNJ, le meneur de jeu peut appliquer un choc en retour à son PNJ (blessure, désavantage temporaire, vision d'horreur incapacitante, etc.).

Dans la même logique, si un PNJ acculé en venait à abuser de ses pouvoirs en les activant de manière trop répétée, et si le meneur de jeu est magnanime, il peut s'imposer un modificateur de difficulté (SD +1 ou +2) pour toutes les autres actions de son sorcier pour refléter son épuisement. De plus, il peut réduire le SD des tests de résistance demandés aux victimes car la sorcellerie de son PNJ s'étiole.

La sorcellerie est un art surnaturel. Il apparaît difficile et peu souhaitable de la calibrer techniquement à 100%. Restez avant tout simple et souple dans sa gestion et son utilisation en jeu. Laissez vous surprendre et surprenez vos joueurs. Ne vous enfermez pas dans un carcan technique. Privilégiez le plaisir du jeu et l'ambiance autour de la table !

LES POUVOIRS DE L'EMPRISE ET DE L'ÉGRÉGORE

Les maletronches, les horlas et autres créatures étranges peuvent manifester divers pouvoirs ou capacités issus de l'emprise et de l'égrégore. Chaque créature est unique et issue de votre imagination, de votre Millevaux. Le but n'est pas ici d'établir un bestiaire ou tout un listing de pouvoirs lié à des règles précises. À l'instar de la sorcellerie, nous vous conseillons une approche fluide où tout est question de feeling et de description. Pour cela, utilisez et détournez les règles expliquées jusqu'ici. Par exemple, plutôt que d'utiliser une arme, ce maletronche utilise ses poings monstrueux recouverts d'épines. Les règles de dégâts seront les mêmes qu'habituellement, c'est juste la description qui change la donne. Même chose pour un horla qui souffle des spores toxiques alors que les personnages lui tirent dessus à l'arquebuse, appliquez les règles habituelles de combat à distance. Finalement, les règles de Millevaux permettent de par leur plasticité de gérer facilement l'esthétisme dark et sludgecore. Elles forment un socle et constituent une boîte à outils. Vous voulez que votre créature représente un sacré danger pour votre groupe ? Alors elle a autant de cases d'état de Santé que les personnages réunis et elle agit autant de fois qu'eux par tour de jeu. Décrivez-la comme un monstre effrayant, un colosse de muscles et de plaques chitineuses à la vitesse surnaturelle ! Vous voulez que votre déité horla se téléporte, elle le fait. C'est vous le meneur de jeu, c'est vous qui faites la réalité de Millevaux. Ce puissant maletronche s'introduit dans les pensées des gens, demandez un test d'Âme à vos joueurs pour que leurs personnages résistent. Privilégiez l'ambiance et le dynamisme aux règles. Soyez inventifs mais veillez néanmoins à ne pas tomber dans la toute puissance. Restez juste et à l'écoute de vos joueurs.

MALETRONCHES ET HORLAS

Les maletronches et les horlas ne sont pas que des ennemis potentiels. Cela serait trop réducteur ! Ces créatures sont bien plus que cela. Elles peuvent selon les séances de jeu endosser bien des rôles. Il ne s'agit pas de vulgaires monstres à abattre. Les horlas et les maletronches peuvent avoir leur propre agenda, plus ou moins compréhensible. Ils peuvent aussi être simplement là. Ils font partie de Millevaux, tout autant que les personnages. Les personnages pourraient être amenés à entrer en relation avec eux, à négocier avec eux, à les aimer, à les haïr, etc. Certains horlas ou maletronches vivent au sein d'une communauté, éventuellement humaine. Ne pensez pas en termes de bestiaire. Construisez des créatures cohérentes et riches. Soyez complexe ! Ne tombez pas dans le piège du "forêt, horla, butin". *Millevaux, ère forestière* est bien plus nuancé et offre bien des turpitudes.

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Avant toute chose, le joueur réfléchit à un concept de personnage cohérent avec l'univers particulier de Millevaux. Ensuite, il suit les étapes suivantes :

1) Le joueur indique l'occupation de son personnage *(je suis… un prêtre errant),* c'est-à-dire son activité principale qui lui apporte différents acquis et autres connaissances. L'occupation est un Trait (+1D si utile à un test, peut être réactivé avec la Force d'âme).

2) Le joueur indique deux compétences annexes pour son personnage, des savoir-faire précis et en dehors de son occupation principale *(je sais aussi… préparer des remèdes dégueulasses et me rendre irrésistible).* Ces compétences secondaires peuvent être plus ou moins étranges voire flirter avec le surnaturel bizarre de Millevaux (*exemples : subjuguer une foule en chantant un poème macabre intitulé "Fleur noire", me sustenter d'écorce, parler aux animaux, etc.*). Les compétences annexes sont aussi des Traits (+1D si utile à un test, peut être réactivé avec la Force d'âme).

3) Le joueur répartit 8 dés dans les 3 Attributs ordinaires de son personnage en respectant un minimum de 1 et un maximum de 5. Tous les personnages débutent le jeu avec une Âme de 2. **Néanmoins, un joueur peut échanger un dé d'Attribut de son personnage (plus que 7 dés à répartir) contre une Âme de 3 et non de 2. A l'inverse, un personnage peut avoir une Âme de 1 contre 9 dés à répartir.**

4) Le joueur calcule les valeurs secondaires de son personnage :

   - Vigilance = (Cœur + Esprit)/2 au supérieur

   - Réflexes = ((2x Corps) + Esprit)

5) Le joueur indique en accord avec le meneur de jeu et en toute logique les quelques possessions initiales et actuelles de son personnage *(je possède… un couteau rouillé, des vêtements pratiques, un solide bâton de marche, une outre, quelques vivres, une vieille couverture trouée).* L'utilisation ingénieuse d'une possession peut être considérée comme l'utilisation d'un Trait lors d'un test (+1D si utile, automatiquement réactivable sans besoin de dépenser de la Force d'âme). Au-delà de celles possédées à la création, des possessions pourront être acquises ou trouvées en jeu et venir ainsi compléter le paquetage du personnage. Le personnage possède également quelques caps pour faire face à ses premières menues dépenses. Gardez malgré tout en mémoire que *Millevaux, ère forestière* est un jeu de survie post-apocalyptique, **les personnages possèdent peu de choses et ces objets sont souvent de seconde main.** De plus, soyez logique avec les questions d'encombrement, un personnage ne peut pas porter une trop grande quantité de matériel.

6) Le joueur finalise son personnage en lui imaginant une identité *(je m'appelle…),* une courte description physique *(Je ressemble à…)*, une brève personnalité *(Ceux qui me croisent disent de moi que je suis…)* et un rapide historique adapté au premier théâtre de jeu proposé par le meneur de jeu *(Voici mon histoire ou presque…)*.

7) Le joueur indique clairement ce que souhaite son personnage avant le début de la première séance *(Je veux… découvrir où est enfermé mon frère).* Ce but initial peut être à court, moyen ou long terme. Il n'est pas figé, le joueur pourra le faire évoluer librement au fil des séances de jeu. Ce souhait va changer, être complété, se transformer, etc. Il sera aussi agrémenté au fil du jeu par le vécu du personnage inscrit grâce à des phrases clés notées entre chaque séance sur son

journal de vie et d'évolution *(car ce vécu, ces lignes et ces phrases sont mon essence…).* Cependant, cet objectif représente un premier pas dans l'interprétation de son personnage et une éventuelle accroche pour le meneur de jeu afin qu'il puisse mieux impliquer votre personnage dans la séance de jeu à venir.

IMPROVISER OU PRESQUE

CONCEVOIR UNE SÉANCE

Vous trouverez ici une proposition de méthode de préparation de séance de jeu qui peut vous aider à endosser le rôle de meneur de jeu à *Millevaux, ère forestière.* Encore une fois, ce jeu de rôle encourage la libre création, la spontanéité et l'improvisation au fil du jeu afin de garder les personnages au centre de l'histoire. Il ne s'agit pas ici de faire jouer des scénarios transposables mais des séances uniques. Néanmoins, cette approche pourrait en décourager certains. Il apparaît souvent plus facile de s'approprier un scénario déjà écrit pour le faire jouer à son groupe habituel en l'adaptant plus ou moins. La méthode simple présentée ci-après et accompagnée de quelques conseils a pour but de vous aider à vous lancer en préparant un minimum la séance ou les séances à venir. Elle n'a pas pour but de réinventer le jeu de rôle ou d'être un dogme. Elle s'appuie d'ailleurs en partie sur l'excellent ouvrage *" Mener des parties de jeu de rôle"* paru chez Lapin Marteau (http://www.legrog.org/jeux/documentation-etudes/sortir-de-l-auberge/mener-des-parties-de-jeu-de-role-fr) et plus particulièrement sur l'article de Tristan Lhomme *"Créer un scénario".* Néanmoins, si vous souhaitez préparer plus vos séances et avoir une approche plus classique de la conception d'un scénario, sentez-vous libres. *Millevaux, ère forestière* est votre jeu !

1) Déterminez au hasard deux ou trois thèmes dans la table adéquate (p.1)

2) Laissez votre esprit vagabonder en ayant ces thèmes en tête. Fermez les yeux. Pensez à Millevaux. Faites resurgir doucement vos souvenirs de lecture issus de "Civilisation" mais aussi d'autres inspirations (lectures, films, séries, jeux vidéos… https://outsiderart.blog/millevaux-inspirations/) ou encore des souvenirs personnels. Laissez gambader votre imagination. Laissez-vous aller.

3) De ce brainstorming, laissez émerger naturellement quelques images fortes accompagnées de quelques sentiments ou ressentis.

4) Notez ensuite ces images et ces impressions comme elles vous viennent, sans souci de mise en forme, de syntaxe ou d'orthographe.

5) Laissez reposer vos notes dans un coin pendant quelques heures, voire mieux pendant un jour ou deux. Dans cet entre-deux, de temps à autre, repensez tranquillement à vos thèmes, à vos images et à vos impressions mais sans revenir vers vos notes.

6) Relisez vos notes et construisez un court texte à partir d'elles : 3 à 5 phrases pas plus. Si l'envie vous vient, vous pouvez accompagner cet écrit avec de petits croquis, des symboles griffonnés ou des dessins.

7) Peu de temps avant l'arrivée de vos joueurs, repensez à vos thèmes centraux et faites remonter à la surface vos images et impressions. Relisez enfin votre texte. Fermez les yeux et imaginez-visualisez des scènes liées et une introduction possible (in média res de préférence). Voilà, vous êtes prêt !

Cette méthode permet d'ouvrir le bal. Par la suite, fiez vous à ce que vous avez vécu en jeu et appuyez vous sur les envies de vos joueurs. Votre trame va s'alimenter toute seule. Au fil du temps, vos séances de jeu seront de plus en plus instinctives et portées par l'imagination de tous.

Vous trouverez aussi sur le blog de Thomas un almanach regroupant 366 historiettes poétiques à développer qui peuvent être un bon guide d'inspiration : https://outsiderart.blog/millevaux/almanach/

Exemples :

Préparation :

Je détermine au hasard trois thèmes clés : Religion, Emprise et Société. À partir de là, je laisse mon esprit vagabonder en songeant en autre à Millevaux et à ma lecture récente de "Civilisation" afin de faire émerger quelques images fortes accompagnées de ressentis. Je les note ensuite :

- *Une église en ruines rongée par la végétation. Je me sens inquiet.*
- *La nuit, de la pluie, il fait froid.*
- *Une femme sensuelle avec une tête de biche. Elle est désirable.*
- *Des fosses boueuses et crasseuses.*
- *Le souvenir personnel d'une ballade il y a longtemps aux Faux de Verzy dans la Marne.*
- *Une obèse monstrueuse avec des piercings. Elle me terrifie. Elle est armée d'une cognée rouillée.*
- *Des gens en haillons campent dans la forêt. Ils dansent en hurlant autour de feux.*

Avec mes images en tête, mes notes et mes trois mots clés, je construis un court texte :

« Une horde barbare s'est installée dans les ruines d'une église au cœur de la forêt, non loin d'une communauté tranquille (le Champs des Faux). Menée par une maletronche monstrueuse, cette bande dangereuse et dépravée vénère une sombre divinité horla à tête de biche. Ils capturent des voyageurs pour assouvir leurs pulsions. Leur folie les pousse à propager le culte de leur sinistre idole. »

Juste avant le début de la séance de jeu :

L'idée et les images d'une introduction me vient : "Les personnages sont mal en point et prisonniers dans la même fosse boueuse. Il fait nuit, il pluie. Ils ont été capturés et violentés par une horde sauvage alors qu'ils voulaient rejoindre la petite communauté du Champs des Faux (ils me diront pourquoi en jeu)."

JOUER UNE SÉANCE

Voici, quelques conseils pour la séance de jeu en elle-même :

- Faites-vous confiance.
- Faites confiance à vos joueurs.
- Prenez votre temps.
- Soyez dur mais juste.
- Soyez sincère et ouvert.
- Soignez vos descriptions en faisant référence à tous les sens. Elles vont alimenter votre imagination et votre fil scénaristique.

- Soyez toujours sombre, rude et original ! Soyez Millevaux !

- Écoutez vos joueurs et rebondissez sur leurs idées (bonnes ou mauvaises).

- Mettez à contribution vos joueurs. Ils doivent participer à la narration. Posez-leur des questions : à quoi ressemble ce PNJ ? Comment se nomme ce lieu ? Tu en penses quoi ? Que ressent ton perso ? Que pense-t-il ? Etc. *Millevaux, ère forestière* est collaboratif et coopératif par essence. Appuyez vous sur vos joueurs car vous construisez tous ensemble le récit en cours. Tout ne repose pas sur vos épaules de meneur de jeu.

- Mettez les joueurs au cœur du jeu et au centre de l'action. C'est leur histoire, pas la votre ! Vous êtes là en tant que meneur de jeu pour l'animer, l'alimenter, l'accompagner, etc., pas pour la diriger. Si besoin, en cas de panne d'inspiration, repensez à vos images et impressions initiales. Utilisez la table aléatoire des thèmes fondateurs. Laissez *Millevaux, ère forestière* vous habiter !

- Ne lâchez pas votre groupe juste après la dernière scène ! On le répète : PRENEZ VOTRE TEMPS. Pensez à bien conclure votre séance de jeu en demandant ce que veulent jouer vos joueurs ensuite (cela vous guidera pour la prochaine séance). Demandez-leur individuellement ce qui leur a plu, ce qui ne leur a pas plu. Prenez des notes. Reconnaissez vos propres forces et faiblesses pendant la séance de jeu. Acceptez les critiques. Félicitez vos joueurs et demandez-leur encore plus pour la prochaine fois.

CONSTRUIRE UN PNJ EN INSTANTANÉ

Comment concevoir un PNJ cohérent alors que ce jeu de rôle prône l'improvisation et la création spontanée ? Est-ce paradoxal ? Ne risque-t-on pas le piège du déséquilibre ? Nous allons vous présenter ici une méthode simple et intuitive qui vous aidera en jeu à créer à la volée un PNJ crédible et efficace. Attention, cette méthode ne vous empêche nullement de préparer en amont vos séances et vos PNJ.

1) Décrivez votre PNJ ou votre groupe de PNJ <u>avec précision</u>. Cette description détaillée est primordiale car elle est votre guide et votre source d'inspiration. D'elle va découler toute la conception technique évoquée ci-dessous.

2) En cas de besoin, pour quantifier les Attributs sur l'instant, l'échelle présentée page 7 est un bon référentiel. Elle vous permet d'apprécier facilement l'Attribut utile sur le moment du PNJ. Est-il mauvais en la matière (1), médiocre (2), bon (3), excellent (4), exceptionnel (5), au-delà du maximum humain (6 et plus) ?

3) Au besoin, le calcul des Valeurs secondaires est simple à réaliser. Il ne devrait pas vous poser problème pour l'effectuer rapidement de tête.

    a) <u>Vigilance</u> = (Cœur + Esprit)/2 au supérieur

    b) <u>Réflexes</u> = ((2x Corps) + Esprit)

4) En jeu, pour une action cruciale, si vous estimez que le PNJ a un Trait utile (peu importe son origine : occupation, compétences, possession ou vécu), lancez un D12 de plus. Ne vous préoccupez pas de la Force d'âme et de la réactivation des Traits pour un PNJ. Si l'action est au cœur de ce qu'est le PNJ, lancez un D12 de plus. Ce Trait peut être activé plusieurs fois si vous l'estimez nécessaire.

5) Les éventuels pouvoirs ou capacités étranges d'un PNJ sont à traiter de la même manière : avec souplesse et sens de la mise en scène. Vous voulez que cette mystérieuse nomade sache lire l'avenir ? Elle sait le faire. Effectuez éventuellement un test d'Esprit ou d'Âme pour juger de la précision de sa prédiction. Vous souhaitez que ce horla fasse pourrir les chairs à distance grâce à des incantations en langage putride ? C'est son mode d'attaque privilégié. Faites effectuer des tests d'opposition de Corps à vos joueurs et appliquez le modificateur de dégâts des attaques dévastatrices. Vous pouvez aussi jouer sur le nombre d'actions effectuées par le PNJ par tour de jeu. Rien ne vous empêche de faire agir une créature plusieurs fois si vous souhaitez en faire un ennemi très dangereux. Cela permet aussi de mettre en scène un PNJ à la rapidité surnaturelle. Soyez cinématique et marquez l'esprit de vos joueurs par vos descriptions. La technique n'est qu'un support, pas une finalité.

6) Pour les cases d'états des PNJ, faites au plus simple. Il n'est généralement pas utile de tenir compte de la fatigue ou de l'état psychique des PNJ. Votre description peut simplement les indiquer (*"Cet homme est épuisé, il erre hagard au sein de la fondrière brumeuse"*). Si vous l'estimez utile, appliquez un modificateur de +1 ou +2 aux SD des tests dudit PNJ. C'est surtout la Santé en cas d'affrontement qui est essentielle. Basez-vous sur celle des personnages, à savoir celle des êtres humains lambda, soit 4 cases à cocher ("Contusionné", "Blessé", "État critique" et "Décédé"). Si votre PNJ est une créature (animale ou surnaturelle), ajustez sa Santé en conséquence, en l'augmentant ou en la réduisant. Par exemple, vous pouvez estimer qu'un ours a 10 cases de Santé (2,5 fois celles d'un humain vu son gabarit). A 0 cases disponibles (faites des coches sur un brouillon pour garder trace des dégâts subis), il meurt. Éventuellement, pour une touche de réalisme, appliquez un modificateur de SD de +1 quand la créature a perdu plus de la moitié de ses cases. Le plus souvent, lorsqu'une seule créature puissante et dangereuse (par exemple un horla) s'oppose au groupe de PJ, je lui donne autant de cases de Santé que celles possédées par l'ensemble des PJ. Par exemple, pour 4 joueurs, 16 cases de Santé (4x4).

7) L'équipement possédé par un PNJ est à votre convenance toujours selon votre description initiale. les personnages peuvent le récupérer après un affrontement s'il est encore intact.

Exemples de PNJ instantanés en lien avec la création d'une séance de jeu évoquée ci-dessus :

Les personnages affrontent finalement ***la horde dégénérée de l'église en ruines****. Je décris une meute sanguinaire prête au combat composée de solides gaillards visiblement dans un état étrange, comme drogués ou alcoolisés. J'estime à la volée que les brutes sont douées physiquement (Corps 3) mais inaptes socialement et mentalement (Esprit, Cœur et Âme à 1). J'en déduis leurs scores de Vigilance (1) et Réflexes (7). Ces barbares sont sanguinaires (bonus de Trait de +1D lors de leur première attaque). Ce sont des humains, ils ont les mêmes cases d'états que les personnages. Ils sont armés d'armes hétéroclites : crochet, poignard, gourdin clouté, etc. (pas de modificateurs particuliers). J'aimerais typer un peu plus ces suppôts d'un horla malveillant. J'invente qu'ils sont sous la domination de leur idole et que du fait de cet état second ils ignorent la douleur (pas de modificateur de SD en cas de blessure physique).*

Au cœur de l'église, **la monstrueuse maletronche obèse** *s'oppose à la destruction de l'idole. J'ai envie de faire de ce combat final une vraie épreuve ! Je décris avec force de détails la créature plus tout à fait humaine : masque d'acier, seins nus, scarifications horribles et piercings, odeur nauséabonde, yeux fous, énorme cognée rouillée et couverte de sang… La chose est puissante et rusée, gavée de la force impie de sa maîtresse à tête de biche (Corps 5, Esprit 3, Cœur 1 et Âme 3). Sa Vigilance est de 2 et ses Réflexes de 13. Sa force est incroyable et son arme est lourde (dégâts dévastateurs : sur un 5+ en cas d'attaque réussie les dégâts seront augmentés d'un point). La*

maletronche possède 16 cases de Santé (l'équivalent des 4 personnages en jeu). À partir de la huitième coche, elle souffre d'un malus de +1 à tous ses SD. Malgré sa corpulence, l'obèse agressive agit deux fois par tour, une fois à son Initiative et une fois après tout le monde.

D'AUTRES OUTILS POUR VOUS AIDER À CRÉER ET IMPROVISER

Thomas et des fans proposent aussi divers outils d'inspiration pour vous aider à concevoir des histoires palpitantes et sludgecore au sein de l'enfer vert. Ils peuvent vous être utiles également dans le cadre de *Millevaux, ère forestière.* Il vous suffit d'activer les liens représentés ci-dessous.

Un lexique gore où piocher à l'envi pour agrémenter vos descriptions

Des tables aléatoires à la pelle pour rebondir ou inventer sur le pouce des lieux, des PNJ, des situations...

100 lieux fascinants et troublants à explorer



Ère forestière

Je m'appelle : ……………………………………………………………………………………

Je suis (1 Trait d'occupation) : ☐ ………………………………………………………………

Je sais aussi (2 Traits de compétences annexes) : ☐……………………………………………
………………………………………☐…………………………………………………………

Je veux : ………………………………………………………………………………………

Je ressemble à : ………………………………………………………………………………
……………………………………………………………………………………………………
……………………………………………………………………………………………………

Ceux qui me croisent disent de moi que je suis : ……………………………………………
……………………………………………………………………………………………………
……………………………………………………………………………………………………

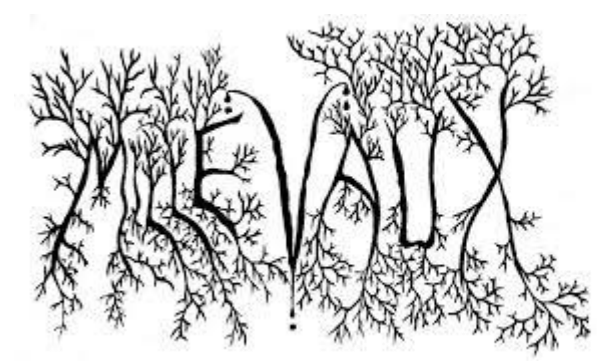
Voici mon histoire ou presque : ………………………………………………………………
……………………………………………………………………………………………………
……………………………………………………………………………………………………

Je possède (X Traits spéciaux d'équipement utilisables à volonté si avec ingéniosité) :
……………………………………………………………………………………………………
……………………………………………………………………………………………………
……………………………………………………………………………………………………

Mon Corps :	Mon Esprit :	Mon Cœur :
Mon Âme :	La Force d'âme que j'ai dépensée :	

Ma Vigilance :	Mes Réflexes :

Ma Santé	Indemne (☐, si Corps 5)	Contusionné ☐	Blessé (SD+1) ☐	État critique (SD+2) ☐	Décédé (C'est fini !) ☐
Ma Psyché	Calme	Stressé ☐	Paniqué (SD+1) ☐	Catatonie (Incapacité) ☐	
Mon Énergie	En forme (☐, si Corps 5)	Fatigué ☐	Épuisé (SD+1) ☐	Exténué (Inconscience) ☐	



Ère forestière

Car ce vécu, ces lignes et ces phrases sont mon essence (X Traits d'expérience) :

☐……
……
☐……
……
☐……
……
☐……
……
☐……
……
☐……
……
☐……
……
☐……
……
☐……
……
☐……
……
☐……
……

Thèmes fondateurs (D12)

1	Folie	7	Clan
2	Mémoire	8	Religion
3	Nature	9	Science
4	Emprise	10	Amour
5	Égrégore	11	Pulsions
6	Société	12	Chair